

**LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA PARA MANEJAR LA AGRESIVIDAD DE LOS  
NIÑOS Y NIÑAS DE TERCERO DE PRIMARIA**

**NUBIA ESPINEL MADARIAGA**

**37368503**

Licenciada en educación básica con énfasis en ciencias naturales y educación ambiental

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en especialista en pedagogía de la lúdica

**Director**

**YESID MANUEL HERNANDEZ RIAÑO**

**Doctor en educación**

**Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales**

**Departamento de Educación**

**Especialización en Pedagogía Lúdica**

**Bogotá D.C., junio 2020**

## **Resumen**

La presente investigación tendrá como fin incentivar e implementar estrategias lúdicas para el manejo de la agresividad por medio del juego en la conceptualización y estimulación y apoyo por todos los integrantes de la comunidad educativa (Estudiantes, padres de familia, docentes y entorno socio-económico de los estudiantes de tercero primaria de la institución educativa de Hacarí, Norte de Santander. En los que militan 14 niñas de edades entre los 7 y 9 años y 11 niños entre 6 y 9 años. Con esta propuesta esperaré mejorar un poco el ambiente en el aula y el colegio además de conocer y manejar sentimientos de ira, frustración, envidia, victoria, derrota que son importantes para entender estas conductas agresivas y que no conlleven a hechos mayores y violentos. Para así generar ambientes de esparcimiento y desarrollo tanto en el aula como en el hogar y su cotidianidad.

**Palabras clave:** ira, frustración, envidia, victoria, derrota, conceptualización,

### **Abstract**

This research will aim to encourage and implement playful strategies for managing aggressiveness through play in conceptualizing and stimulating and supporting all members of the educational community (students, parents, teachers and the socio-economic environment of the third grade students of the Hacarí educational institution, Norte de Santander, in which 14 girls between the ages of 7 and 9 and 11 boys between the ages of 6 and 9 are active. With this proposal I will hope to improve a little the atmosphere in the classroom and the school in addition to knowing and managing feelings of anger, frustration, envy, victory, defeat that are important to understand these aggressive behaviors and that do not lead to greater and violent acts. In order to create recreational and development environments both in the classroom and at home and their daily life.

**Keywords:** anger, frustration, envy, victory, defeat, conceptualization,

## Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema .....	6
1.1 Planteamiento del problema .....	6
1.2 Objetivo general .....	8
1.3 Justificación .....	9
2. Marco referencial .....	10
2.1 Antecedentes internacional .....	10
2.2 Antecedentes nacionales .....	10
2.2 Marco teórico .....	12
2.2.1 La lúdica.....	11
2.2.2 La envidia .....	12
2.2.3 La relación entre el manejo de las emociones y la convivencia.....	13
2.2.4 Las emociones.....	13
2.2.4.1 La importancia de las emociones.....	14
2.2.4.2 Clasificación de las emociones.....	16
3. Diseño de la investigación .....	18
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	18
3.2 Línea de investigación institucional.....	20
3.3 Población y muestra .....	20
3.4 Instrumentos de investigación.....	20
4. Estrategia de intervención.....	22
5.Conclusiones .....	26

6. Recomendaciones.....	25
Referencias .....	27
Anexos.....	29

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Durante mi experiencia como docente, en la región del Catatumbo, he visto como en el proceso de desarrollo de los estudiantes, su personalidad, sus relaciones en la comunidad educativa, su desarrollo cognitivo y creativo, ven influenciados por varios factores como son familiares, sociales, políticos, económicos, orden público y social.

En esta olvidada zona por todos los entes gubernamentales, en la que convergen diferentes actores armados, el nivel de escolaridad de los padres de los niños es muy bajo, la gran mayoría no supera el nivel básico primaria, con extensas jornadas laborales poco remuneradas, son situaciones de las que tenemos conocimiento en la población en la que habitamos en Hacarí, norte de Santander y las cuales en el transcurrir de mi labor he notado que se pueden intentar mejorar y sacar de la mente en una primera instancia esas creencias prehistóricas (si se pueden llamar así) de “ojo por ojo y diente por diente”, o “ si me la hace le devuelvo el doble”. Que en una sociedad en la que se está priorizando la cátedra de paz es urgente por comenzar a instituir conductas ejemplarizantes y procesos encaminados a la mejor interacción social entre nuestros habitantes y a la creación de un vínculo más cercano entre comunidad, padres de familia, docentes, estudiantes y alumnos lograremos una transformación en todos los aspectos de nuestras vidas.

Debido a estas circunstancias es que miraré si las actividades lúdicas ayudaran a encontrar la naturaleza y solucionar los comportamientos agresivos de los estudiantes de tercero primaria de la institución educativa de Hacarí, Norte de Santander, gracias a estos espacios aprovecharé para enfatizar en formas y estrategias en los estudiantes de tercero primaria de la institución educativa de Hacarí, Norte de Santander, para conocer el comportamiento ante la ira, frustración, victoria y derrota en las diferentes actividades del aula de clase y así intentar manejar y transformar en menos violencia dichos estados o comportamientos que casi siempre terminan en hechos agresivos o violentos para niños de esta edad. Mediante propuestas lúdicas en la que todos los participantes del entorno del estudiante nos veamos compenetrados y dispuestas a crear, cambiar y transformar esa mentalidad.

La pregunta de investigación que formularé es ¿cómo manejar la agresividad de los niños y niñas de tercero de primaria institución educativa de Hacarí, Norte de Santander, por medio de actividades lúdicas?

## **1.2 Objetivo general**

Desarrollar actividades lúdicas como medio para mejorar la agresividad de los niños y niñas de tercero grado de primaria de la institución educativa de Hacarí, Norte de Santander, durante su desarrollo cognitivo en el aula de clase.



### 1.3 Justificación

Si miramos en retrospectiva, la sociedad actual ha sufrido cambios trascendentales tanto en los sectores económicos, sociales y culturales que han permitido avances en varios aspectos, sobre todo en lo tecnológico, ya que los niños y niñas de esta época tienen una predisposición particular para entender y funcionar en una era demarcada por lo digital; pero a su vez se viene presentando una desintegración familiar y social que ha conllevado a la transgresión de valores y a un desequilibrio entre lo moral y lo ético; lo emocional y lo funcional; entre lo bueno y lo malo, que nos llevan a reflexionar y pensar sobre tantas desigualdades sociales y la deuda o responsabilidad que cada uno de nosotros tenemos ante la situación actual de nuestra comunidad y cómo podemos aportar nuestro granito de arena para este cambio. .

Es en este sentido que la educación en valores cobra cada día mayor importancia en las aulas, esta formación debe estar dirigida y orientada a las nuevas generaciones de niños y niñas desde su proceso de escolarización, en donde se les ofrezca la posibilidad de ser cada vez más y mejores personas, dinamizadores de procesos de convivencia pacífica y de resolución de conflictos a través de las prácticas de tolerancia y respeto hacia la diferencia, manejo de sentimientos en los que se ven inmiscuidos.

Para esto encontraremos procesos basados en la lúdica, creativos y de desarrollo integral los cuales nos ayudaran a afianzar y vincular a toda la comunidad educativa a mejorar el desarrollo y manejo de las emociones (padres de familia, docentes, alumnos y comunidad), para así desarrollarnos como sociedad y en un ambiente mejor, y más armonioso para nuestros estudiantes.

## **2. Marco referencial**

En esta propuesta de intervención disciplinar desarrollaremos un antecedente internacional y dos antecedentes nacionales que a continuación relacionaremos:

### **2.1 Antecedente internacional**

Esta propuesta es de López I., (2018) en la cual se centra en trabajar las emociones, sentimientos y pensamientos, gracias a la importancia que dicha temática está obteniendo en la sociedad contemporánea, y, además, gracias a los resultados que se han obtenido de estrategias reales anteriores, basadas en educación emocional en niños con comportamientos disociales o disruptivos. En general, la propuesta pretende capacitar a los niños de habilidades sociales prosociales, dar importancia a valores como la asertividad, tolerancia, respeto y libertad, además de, capacitarle en la resolución de conflictos por vías alternas a la agresión, obteniendo un autocontrol emocional en su vida diaria. La toma de conciencia de las emociones constituye la habilidad emocional fundamental, el cimiento sobre el que se edifican otras habilidades y la autorregulación emocional consiste en un difícil equilibrio entre la impulsividad y la represión. La inteligencia emocional es la habilidad para tomar conciencia de las emociones propias y ajenas, y la capacidad para regularla. Para intervenir en niños que tienen comportamientos agresivos, hay que enfocarlo de manera globalizadora, haciendo alusión a todos y cada uno de los ámbitos que influyen en el niño. Los contextos en los que se desarrollan los niños día a día, (familia, escuela, sociedad, medios de comunicación, iguales, etc.) son la base de referencia de los que observan e imitan comportamientos, formas de hablar y acciones básicas.

### **2.2 Antecedentes nacionales**

Un primer antecedente para ayudarme en mi propuesta es gracias a Mesa E, (2018). En su PID basado estrategias pedagógicas para la prevención de la agresividad escolar en el grado 101 del Ciclo Inicial de la IED Juan Francisco Berbeo, en la cual nos dice que, “Los hechos de agresión, intimidación y violencia, que vulneran los derechos e impiden el pleno desarrollo de las personas, son pan de cada día para los jóvenes del país en edad de bachillerato”, a los profesores cuando se preguntan ¿por qué los problemas de agresividad son tan frecuentes entre los estudiantes?, más

aún cuando estos problemas son entre niños y niñas que hasta ahora están iniciando la etapa escolar, las relaciones con otros de su misma edad, están en proceso de formación, adquisición de hábitos, etc., como ocurre con los niños y las niñas del grado 10-1 del ciclo inicial de la Institución Educativa Distrital Juan Francisco Berbeo de Bogotá, pero que desafortunadamente se destacan por los constantes problemas de agresión, se golpean, se insultan, se gritan, en algunos casos han llegado a morderse. Esta situación ha generado preocupación por parte de la directora de curso, orientación y otros docentes, puesto que las quejas y el bajo rendimiento académico están afectando a una comunidad que hace parte de la institución. A raíz de este problema se decide por implementar unas estrategias pedagógicas, aplicadas a los estudiantes por medio de talleres, como parte de la solución para erradicar esos tipos de agresión. El fin es que los niños y las niñas aprendan a controlarse, evitando llegar a los golpes y groserías e identificando sus propias emociones para manejarlas con inteligencia, enfocándose en el manejo de la ira y dos habilidades como son la consideración de consecuencias y la generación creativa de opciones como parte fundamental para prevenir la violencia”.

Otra visualización de la problemática que nos concierne es lo expuesto en su PID por Cabra, Mateus, Piñeros (2019). Realizaron una propuesta pedagógica busca fomentar la importancia de la inteligencia intrapersonal e interpersonal para mejorar la convivencia en niños de 9 a 12 años, en el contexto hospitalario para conocer los motivos y las situaciones que les generan estas emociones, así mismo para observar por medio de estas situaciones cuáles son las más comunes y las que más afectan la convivencia tanto familiar como personal y social. Esta propuesta va encaminada a que los niños y las niñas puedan comprender la importancia de controlar sus emociones, y así mismo que entiendan el significado de cada uno y las consecuencias que traen estas mismas para su vida y la convivencia como ya se mencionó anteriormente. Por otro lado, las actividades planeadas se elaboraron con el fin de afianzar en los niños y las niñas el conocimiento de la emoción a trabajar y la importancia de saber manejarlas adecuadamente. Así mismo, para que los niños y las niñas que se encuentran en el contexto hospitalario contemplen desde allí, qué sentimientos desarrollan al estar en la situación de hospitalización y cuáles fuera de este contexto. estas actividades ayudan a conocer los sentimientos que tienen los niños y las docentes por medio de las actividades de enseñanza aprendizaje potenciar en los niños que controlar las emociones es la mejor solución que se puede contemplar ya que ayuda a mejorar tanto la vida saludable como física y mental, puesto que a lo largo de la vida todos quieren lo que los demás tienen y ellos no

puede tener, de allí se genera la envidia y más consecuencias como lo son las discusiones en el hogar ya que al hermano le compraron y a él no, en el colegio el compañero tiene, además la otra persona 42 Manejo del sentimiento de envidia por medio de la literatura infantil y el juego en niños de 9 a 12 años en contexto hospitalario. saca buenas notas, etc., y el no, son muchas las situaciones para generar este sentimiento que afecta la convivencia. Para terminar con la propuesta es importante que las docentes en formación reconozcan, y entiendan la situación del niño hospitalizado y a su vez comprendan su situación y así entender las emociones que se encuentran en ellos, aparte las actividades que se realizan son para que los niños y las niñas tengan una distracción al estar en esta situación y más los que se encuentran allí en un tiempo largo y se encuentran estresados, desesperados y aburridos, puesto que debido a la estadía en el hospital su convivencia se ve afectada, se tiene como objetivo dar una solución al problema visto.

## **2.2 Marco teórico**

Para la elaboración de una buena estrategia que nos permita aportar una buena estrategia metodológica para abordar los conflictos de nuestros niños y niñas, y la valoración de sus emociones vamos a trabajar conceptos como son:

### **2.2.1 La lúdica**

Como he desarrollado a lo largo de mi experiencia como docente y como nos confirma, González (2014), en su Trabajo final de grado con el cual me complementa que el ser humano posee una curiosidad epistemológica natural, una necesidad de conocer, que se combina y le permite ser experimentada y saciada por medio del juego. El ser humano aporta al juego la función simbólica, lo lleva a un estado más evolucionado en el cual los símbolos y signos son usados para representar, crear contextos nuevos, que generan mundos imaginarios en la mente de los jugadores. El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales, con lo cual tiene el poder de traspasar un sentido a un objeto que puede ser diferente al que pueda tener en el cotidiano. A nivel afectivo requiere e inmiscuye una posición psicológica propia que genera placidez y sentido de bienestar general; experiencia que puede ser distante en los juegos de competición adulta, pero más cercana en el juego infantil donde prevalece una sensación de libertad y diversión sin competición.

En el juego adulto es posible que exista tensión psicológica al entrar en confrontación, al tener que adaptarse a las reglas, como ante la posibilidad de que su actuar en el juego pueda ser calificado. En este sentido puede llevar a un aumento o detrimento de su imagen ante sí o ante el otro y que puede tener como consecuencia su salida del juego u otras acciones que no pueda cambiar. Esta posibilidad de censura afecta la libertad y divertida frescura del juego. El juego en su realización es una actividad que seduce y motiva, genera cercanía social y afectiva dentro de sus participantes, a nivel físico lleva a entornos dinámicos y a efectos placenteros por medio de la risa y la incertidumbre que generalmente los acompañan, hace de las situaciones y tiempos invertidos recuerdos gratos. El juego posee una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción. A nivel educativo es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel intelectual genera conocimiento y reflexión. El juego es un elemento formativo de primer orden el cual aporta al ser humano equilibrio y lo posibilita como menciona el poeta alemán Schiller: “solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega”.

### **2.2.2 La envidia**

Es un sentimiento en cual existe dolor por no poseer lo mismo que tiene el otro, ya sea bienes, cualidades superiores, notas o cosas materiales. También se entiende como tristeza del bien ajeno de alguien ya sea por sus logros, triunfos o éxitos que obtiene a lo largo de vida. Por otro lado, existen diferentes cualidades que son comunes en las personas envidiables esto ocurre con más frecuencia en los niños, niñas o jóvenes cuando envidian las cualidades físicas de los demás, cuando tienes coeficientes altos en clase o cuando ganan algo por sus méritos y esfuerzos.

En ocasiones el sentimiento de envidia puede volverse intenso que puede llegar a ser destructivo o en ocasiones no se puede controlar porque se puede llenar de ira, coraje o venganza hacia los demás. Para corroborar lo anterior, Van de Ven, Zeelenberg y Pieters (2009). Reconocen que la envidia se dirige a una situación de amenaza o desafío para volver a encontrar el equilibrio mediante dos maneras: minar el objeto envidiado y desarrollar el sí mismo.

Teniendo en cuenta lo anterior, la envidia implica que el ser humano obtenga alguna

posesión, habilidad o cualidad (en comparación con el envidiado), aparte de esto influyen más emociones como los celos o ira ya sea por un objeto, una comparación de cualidades entre otras.

La persona que es envidiosa/o puede ocasionar la deshonestidad y una conducta inmoral porque a derrotar al otro de manera inherente o con malos pensamientos es por esto por lo que la envidia es un sentimiento emoción negativa que afecta la parte emocional de cada ser humano.

### **2.2.3 La relación entre el manejo de las emociones y la convivencia**

Cabe destacar que las emociones juegan un papel importante dentro de la vida de los humanos, tanto así que es fundamental una adecuada orientación en los primeros años de vida, permitiendo que el niño, niña, joven tome conciencia y pueda ejercer autocontrol, autoestima, con el fin de ejercer en ellos mismos la satisfacción personal, y el manejo asertivo de la inteligencia emocional. Por otra parte, cuando los niños no son educados para el manejo de las emociones, no las regulan, pueden ocasionar manifestaciones negativas como: golpear a otro compañero cuando siente ira, en ocasiones suelen despreciar a los demás por cosas que tienen, sintiendo enojo, disgustos y tristezas, si no se regulan sus emociones pueden afectarse ellos mismos y a los demás. Marín (2017). Comenta, que cuando un individuo no logra manejar sus emociones se puede definir como una persona que carece de inteligencia emocional y se encontrará expuesto a dificultades sociales, es entonces cuando la sociedad, el estado, entra a intervenir 31 Manejo del sentimiento de envidia por medio de la literatura infantil y el juego en niños de 9 a 12 años en contexto hospitalario. en la corrección de los comportamientos inadecuados de las emociones poniendo normas que regulen estas reacciones negativas en el entorno social en el que el individuo se desenvuelve. En relación con lo anterior la inteligencia emocional es importante en las relaciones interpersonales de los niños y niñas, puesto que cuando ellos no saben cómo expresar las emociones buscan expresar estas de diferentes maneras cómo hacer daño a los demás o a ellos mismos, suelen sentir frustración, ira y tristeza, viéndose influenciados en su convivencia con sus compañeros ya sean padres de familia, acompañantes, amigos.

## 2.2.4 Las emociones

Goleman (1996) define la emoción como “un sentimiento y sus pensamientos característicos, a estados psicológicos y biológicos y a una variedad de tendencias a actuar” (1996, p.331-332). El expone algunas familias de las emociones que se describen a continuación: • Ira: furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, acritud, animosidad, hostilidad y, tal vez en el extremo, violencia y odio patológicos. • Tristeza: congoja, pesar, melancolía, pesimismo, pena, autocompasión, soledad, abatimiento, desesperación y, en casos patológicos, depresión grave. • Temor: ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror, en un nivel psicopatológico, fobia y pánico. • Placer: felicidad, alegría, alivio, contento, dicha, deleite, diversión. Orgullo, placer sensual, estremecimiento, embeleso, gratificación, satisfacción, euforia, extravagancia, éxtasis y, en el extremo, manía. • Amor: aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, infatuación, ágape amor espiritual). • Sorpresa: conmoción, asombro, desconcierto. • Disgusto: desdén, desprecio, menosprecio, aborrecimiento, aversión, disgusto, repulsión. • Vergüenza: culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación y contricción. Prevención de la agresividad escolar Cuando Goleman se refiere a la familia de las emociones, él hace énfasis en que “hay investigaciones que arrojan que no cabe duda de que la lista anterior no resuelve todas las preguntas que se plantean acerca de cómo categorizar la emoción” (1996, p.332). Da ejemplos como ¿” Qué podemos decir de combinaciones tales como los celos, una variante de la ira que también se mezcla con la tristeza y el temor”? (p.332), para Goleman no existen respuestas claras; todavía sigue el discurso científico acerca de cómo clasificar las emociones.

López Díaz establece el concepto de la emoción utilizado en la psicología teórica de tres maneras diferentes (2015, p.64):

- Síndrome emocional: Un síndrome emocional es lo que comúnmente se experimenta durante una emoción: ira, tristeza, miedo, etc. Este término tiene un sentido tanto descriptivo como prescriptivo.
- Estado emocional: El estado emocional sería una forma breve, reversible en la que aparece una disposición a responder de una manera representativa que se corresponda al

síndrome de la ira.

- **Reacción emocional:** Es el conjunto de respuestas que manifiesta una persona en un estado emocional. Estas respuestas incluyen expresiones faciales, cambios fisiológicos, conductas directamente observables, experiencias subjetivas.

#### **2.2.4.1 La importancia de las emociones**

En la escuela Goleman trae a colación algunos ejemplos de educación de las emociones, en donde resalta la labor de una escuela en un edificio de San Francisco que alberga una escuela privada que ofrece un curso modelo en inteligencia emocional, el Centro de Aprendizaje Nueva tiene una clase de ciencia del yo, en donde hay un aspecto importante para tener en cuenta y es la forma como llaman a lista a sus estudiantes, el ejemplo que da Goleman es el siguiente: Vemos un círculo de alumnos de quinto grado sentados en el suelo, a la manera india, a los que se les pasa lista de una forma inusual: cuando la maestra nombra a cada uno, los alumnos no responden “presente”, sino que pronuncian un número que indica cómo se sienten. El número uno representa un estado de decaimiento; el diez, energía (1996, p301) Como se observa en el ejemplo, es claro que el estudiante desde que ingresa a la clase siente que es importante y que su profesor se preocupa por su estado emocional, la clase se interesa por sus sentimientos y los que aparecen en la vida de relación como lo señala el autor “El tópico, por su propia naturaleza, demanda que maestros y alumnos se concentren en la estructura emocional de la vida del niño, un aspecto que es definitivamente ignorado en casi todo el resto de las aulas de Norteamérica (p. 302). Como es el caso en las aulas de los colegios de Bogotá, si es por hablar de una parte del país. “La estrategia utilizada incluye las tensiones y los traumas de la vida de los niños y las niñas como tema del día”, este apunte es bueno para trabajarlo con los estudiantes del grupo 101, allí cuentan que los maestros tratan asuntos reales como: “ la herida que causa sentirse desplazado, la envidia, los desacuerdos que pueden llegar a mayores en una batalla en el patio de la escuela”, estos temas no son desconocidos en el colegio, los niños pasan por las mismas situaciones, a veces un poco más graves. Goleman (1996) presenta a Karen Stone McCown, creadora del programa de la ciencia del yo y directora de la escuela, quien argumenta que: Ser un alfabeto emocional es tan importante para el aprendizaje como la instrucción en



matemática y lectura” (p. 302). Esperar a que alguien llegue a implementar unas clases similares es un poco lejano, pero por lo menos hacer que las clases sean agradables, que se cree un vínculo de respeto y afecto entre el docente y estudiante, que se tengan en cuenta esos sentimientos que dejan ver los niños por su misma ingenuidad. Aunque parezca para algunos maestros absurdo, porque los estudiantes se han salido de sus manos, porque no hay respeto a las normas, porque no hay tiempo debido al horario, en fin infinidad de justificaciones, es necesario porque posibilita tener un mejor ambiente en las clases, unos mejores resultados en sus notas, disminuyendo el estrés que genera cuando los estudiantes son agresivos y como única opción es necesario remitirlos a coordinación o comité de convivencia para que allí decidan qué hacer con el estudiante. Goleman (1996) aborda lo que pasa con la orientación destinada a llevar la alfabetización emocional a las escuelas.

#### **2.2.4.2 Clasificación de las emociones**

Aunque algunos autores consideran que hay emociones básicas, en algunos casos hablan de seis, otros de ocho y otros manifiestan que existen algunas discusiones teóricas actuales que giran en torno a si existen emociones básicas y si el reconocimiento de las mismas es universal. Es indiscutible creer que existen ciertos patrones de reacción afectiva distintivos, generalizados, caracterizados incluso por una serie de reacciones fisiológicas y que suelen mostrar características comunes en todos los seres humanos. Dentro de algunas emociones que se describen a continuación se encuentra la ira, como emoción básica con la que se pretende trabajar con los niños y las niñas del grado 101 en donde se aplican ciertas estrategias pedagógicas para que de alguna manera disminuyan esos problemas de agresividad que afectan la convivencia y por supuesto que sirva de bienestar para el futuro de cada estudiante. Lo pérfido en su artículo habla de las emociones básicas que en 1972 el psicólogo Paul Ekman definió: ira, asco, miedo, alegría, tristeza y sorpresa, éste llegó a la conclusión de que debido a su universalidad, debían ser importantes para la construcción de nuestro psiquismo (2017.s.p.), Ekman hizo investigaciones acerca de las expresiones faciales y la mentira y aunque muchos científicos no estén de acuerdo con sus argumentos, han sido utilizadas para diseñar medidas de seguridad para el terrorismo. Este concepto deja ver la importancia de cómo se deben regular las emociones sin que implique hacerse daño o perjudicar al otro, y qué mejor oportunidad que sea desde temprana edad, aprovechando que sea en los primeros grados escolares, mucho mejor que se inicie desde casa.

### **3. Diseño de la investigación**

Esta propuesta interdisciplinar está elaborando estrategias que ayuden a visualizar, las causas de comportamientos agresivos en el aula, hogar y comunidad de los estudiantes de tercero primaria de la institución educativa de Hacarí, Norte de Santander, para así lograr intervenir y mejorar para que empiecen a manejar la agresividad en el aula de clase y así logren mejorar en su hogar y en su entorno social.

También se planteará para disminuir los niveles de agresividad física y verbal en los estudiantes de tercero primaria de la institución educativa de Hacarí, Norte de Santander con los cuales se aplicarán estrategias lúdicas a partir de la ejecución de un plan de intervención, que busca correlacionar elementos propios de algunos campos de estudio; entre ellos, la lúdica, sus características e implicaciones en el quehacer diario del docente, la incidencia en los comportamientos de los estudiantes, el uso pedagógico e intencionado de la lúdica y el juego, con el fin de generar impactos positivos en las relaciones sociales de los sujetos, combinándolo con los elementos propios de conceptualización del aula y la vinculación de padres de familia en esta propuesta.

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

Esta propuesta interdisciplinar tendrá un enfoque cualitativo que consiste en la observación para recopilar datos no numéricos. Se suele determinar o considerar técnicas cualitativas todas aquellas distintas al experimento. Es decir, entrevistas, encuestas, grupos de discusión o técnicas de observación y observación participante. La investigación cualitativa recoge los discursos completos de los sujetos para proceder luego a su interpretación, analizando las relaciones de significado que se producen en determinada cultura o ideología, y una investigación descriptiva que se encargará de puntualizar las características de los niños de tercero de primaria de la institución educativa de Hacarí, Norte de Santander. Esta metodología se centra más en el “qué”, en lugar del “por qué” de los eventos a socializar con los alumnos, sus reacciones, en otras palabras, es describir la naturaleza de sus conductas, sin centrarse en las razones por las que se produce dichas conductas. Es decir, “describe” el tema de investigación, sin cubrir “por qué” ocurre; constará de cinco etapas para su realización descritas a continuación:

- Fase 1 Informativa: en esta primera etapa reuniremos a estudiantes del grado tercero de primaria de la escuela urbana de Hacarí, sus padres, los docentes de las áreas a conceptualizar (lenguaje, matemáticas, ciencias sociales y naturales), para exponer la propuesta y los roles a desempeñar por cada uno.
- Fase 2 Trabajo preliminar: en esta fase se enviarán los temas a conceptualizar y evaluar junto con el esquema de juegos a realizar para cada área de conceptualización (la pirámide de la ortografía, la oca, el ahorcado, concéntrese buscando parejas), para practicarlos con los padres, familiares y amigos, para el evento principal en el aula de clase.
- Fase 3 Recopilación de datos: Simultáneamente, tanto en la fase 2 como en la fase 4 se enviarán un test con cinco preguntas a un apuntador previamente nombrado en la fase 4, anexo1, y al padre de familia en la fase 2 con preguntas orientadas y respuestas rápidas para textualizar el ejercicio anexo 2 y comparar datos en la fase 5.
- Fase 4 Conceptualización y aplicación: En esta etapa se efectuará la propuesta de estrategia en toda su magnitud donde se realizará todo lo descrito en esta propuesta interdisciplinar, y es la etapa donde se aplicarán los argumentos lúdicos de lo que consta la presente.
- Fase 5 Recepción de datos y evaluación: Aquí confrontaremos, los datos de los test individuales hechos en casa, evaluaremos el estado de la conceptualización y formularemos conclusiones.

### **3.2 Línea de investigación institucional**

La línea en la que estará basada la presente propuesta interdisciplinar es la evaluación, aprendizaje y docencia. Estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades. Fortalecer la reflexión, el debate, la construcción, deconstrucción y difusión del conocimiento en torno a las problemáticas de la evaluación, el currículo y la docencia, vinculando el ejercicio investigativo a redes de conocimiento en ámbitos institucionales, de programas en los niveles de pregrado y posgrado y educación media.

### **3.3 Población y muestra**

El lugar donde se llevará a cabo el desarrollo de esta propuesta interdisciplinar es la escuela de primaria urbana sede principal del municipio de Hacarí, Norte de Santander, ubicada al noroccidente del parque principal de la población, en el aula de clase de los estudiantes de tercer grado de primaria. Actualmente el aula cuenta con 25 estudiantes (14 niñas de edades entre los 7 y 9 años y 11 niños entre 6 y 9 años. Además, vincularemos a sus padres y allegados para la realización de esta propuesta, los cuales participaran, recordaran conceptos, vivencias con sus hijos y jugaran y se divertirán con ellos.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

Para la realización de esta propuesta de intervención nos basaremos en los datos y observaciones arrojados en el diario de campo, anexos 1 y 2. Para aplicarlos en las cinco fases de la realización de la propuesta, en la conceptualización de los temas de cada una de las áreas como son en lenguaje

que es basado en las regla y temas ortográficos para niños de tercer grado de primaria, en matemáticas las tablas de multiplicar del 1 al 10, en ciencias sociales las regiones de Colombia para niños de tercero primaria y en ciencias naturales los sistemas del cuerpo humano y sus órganos para niños de tercero primaria; Junto a estos temas de conceptualización irán las herramientas lúdicas que serán: para lenguaje juego de la pirámide ortográfica, anexo 3. Para matemáticas un juego de la oca, anexo 4. Para ciencias sociales un juego de preguntas y respuesta basado en el ahorcado, anexo 5. Para ciencias naturales un juego de concéntrese buscando parejas, anexo 6. Para así observar analizar y concluir como ayudar a manejar y mejorar la agresividad de nuestros estudiantes.

#### 4. Estrategia de intervención

La presente propuesta lúdica busca fomentar a través del juego la importancia de él buen espíritu de competitividad, el manejo de las diferentes situaciones durante el juego, las buenas prácticas de conceptualización, en el contexto del hogar y el aula de clase para conocer los motivos y las situaciones que les generan estas emociones, así mismo para observar por medio de estas situaciones cuáles son las más comunes y las que más afectan la convivencia tanto familiar como personal y social. Esta propuesta va encaminada a que los niños y las niñas puedan comprender la importancia de controlar sus emociones, y así mismo que entiendan el significado de cada uno y las consecuencias que traen estas mismas para su vida y la convivencia como ya se mencionó anteriormente. Por otro lado, las actividades planeadas se elaboraron con el fin de afianzar en los niños y las niñas el conocimiento de las áreas para conseguir el éxito sobreponerse a la derrota.

Para esto nos basaremos y adaptaremos cuatro juegos tradicionales alimentados con procesos cognitivos y de conceptualización para incentivar la lúdica como herramienta base para la conceptualización con la siguiente metodología: Para lenguaje una pirámide ortográfica pirámide con cinco parámetros de letras así: en el primer piso consonantes, segundo piso verbos, tercer piso sustantivos, cuarto piso adjetivos y quinto piso nombres, en las cual cada grupo de estudiantes pasará un representante a contestar una pregunta de cada piso de la pirámide en una primera fase grupal en la que Lanzaran un objeto y de acuerdo al piso que aterrice se dicta la palabra y la tienen que deletrear el mejor grupo, recibirá estímulo y pasará a la parte individual, En esta fase con el grupo ganador efectuaremos el mismo juego de la pirámide de forma individual y daremos estímulos a los tres mejores. Para matemáticas un juego de la oca es un juego de mesa que adaptaremos a nuestro contexto de propuesta en donde cada estudiante tirará un dado y avanza su ficha (de acuerdo al número obtenido) por un tablero en forma de espiral con 63 casillas con tablas de multiplicar en cada casilla y en algunas casillas obtendrá premios o castigos. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo. En su turno cada jugador tira una sola vez que le indican el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador (grupal o individual según la etapa de la estrategia) que llega a la casilla 63, "el jardín de la oca". Para ciencias sociales un juego de preguntas y respuestas basado en el juego del ahorcado y el que no acierte y obtenga cinco

preguntas incorrectas irá saliendo del juego hasta obtener un ganador (tanto en la fase grupal como individual). Para ciencias naturales basaré la conceptualización en el juego de concéntrese buscando parejas y ganará el jugador que encuentre los cinco órganos de cada sistema del cuerpo humano (tanto en la fase grupal como individual). Para así lograr recopilar la mayor información por parte del observador y expresaré mis observaciones tanto a padres como a estudiantes.

Esquema; de Estrategia de Intervención



Fuente: elaboración propia 2020

Tabla. Plan Operativo

JUGANDO, CONCEPTUALIZANDO Y MEJORANDO			
Actividad	Descripción	Dispositivos lúdicos a utilizar	Tiempos
Actividad de Lenguaje	Realizaré un concurso de ortografía en	1. Para la fase grupal utilizaré el juego la pirámide de la ortografía en 5 grupos que consiste en, una pirámide	1. Ocho horas de clase de lenguaje que

	dos fases una grupal y una individual para evaluar conceptualización y reacciones ante la frustración.	<p>con cinco parámetros de letras así: en el primer piso consonantes, segundo piso verbos, tercer piso sustantivos, cuarto piso adjetivos y quinto piso nombres. Lanzaran un objeto y de acuerdo al piso que aterrice se dicta la palabra y la tienen que deletrear el mejor grupo, recibirá estímulo y pasará a la parte individual.</p> <p>2. En esta fase con el grupo ganador efectuaremos el mismo juego de la pirámide de forma individual y daremos estímulos a los tres mejores.</p>	<p>tenemos a la semana. para esta fase.</p> <p>2. Cuatro horas de clase para encontrar el ganador, el cual recibirá su estímulo.</p>
<b>Actividad matemática</b>	Realizaré un formato de concurso sobre las tablas de multiplicar para evaluar conceptualización y reacciones ante la frustración	<p>Efectuaré un juego de la oca con tablas de multiplicar en dos fases:</p> <p>1. Una fase grupal en cinco grupos en un juego de la oca donde en cada escalón es una tabla de multiplicar y para avanzar tiene que acertar en la respuesta. El grupo ganador clasificará a la siguiente fase y recibirá un estímulo.</p> <p>2. Una fase individual con el mismo juego de la oca en el cual se premiará a los tres mejores con estímulo.</p>	<p>1. Ocho horas de clase de matemáticas que tenemos a la semana. para esta fase.</p> <p>2. Cuatro horas de clase para encontrar el ganador, el cual recibirá su estímulo</p>



<b>Actividad Sociales</b>	Realizaré una actividad sobre las regiones de Colombia para evaluar conceptualización y reacciones ante la frustración	Efectuaré un juego del ahorcado con las regiones de Colombia en dos fases: 1. Una fase grupal en cinco grupos en un juego el ahorcado donde se tendrá una serie de diez preguntas sobre las regiones de Colombia y se eliminaran de acuerdo al transcurrir del juego. El grupo ganador clasificará a la siguiente fase y recibirá un estímulo. 2. Una fase individual con el mismo juego el ahorcado en el cual se premiará a los tres mejores con estímulo.	1. Ocho horas de clase de sociales que tenemos a la semana. para esta fase. 2. Cuatro horas de clase para encontrar el ganador, el cual recibirá su estímulo
<b>Actividad de Ciencias Naturales</b>	Realizaré una actividad sobre los sistemas del cuerpo humano para evaluar conceptualización y reacciones ante la frustración	Efectuaré un juego concéntrese buscando las parejas: 1. Una fase grupal en cinco grupos en un juego buscando las parejas donde se tendrá una serie de veinte preguntas sobre la función de cada órgano en una y la pareja sería la imagen del órgano correcto y se eliminaran de acuerdo al transcurrir del juego. El grupo ganador clasificará a la siguiente fase y recibirá un estímulo. 2. Una fase individual con el mismo juego buscando parejas en el cual se premiará a los tres mejores con estímulo.	1. Ocho horas de clase de ciencias naturales que tenemos a la semana. para esta fase. 2. Cuatro horas de clase para encontrar el ganador, el cual recibirá su estímulo

## **5. Conclusiones**

Con el desarrollo de esta propuesta lograré

Que se establezca el juego como herramienta para la evaluación en el aula de clase de los niños de tercero primaria de la escuela urbana de Hacarí, Norte de Santander.

Fomentar los juegos tradicionales en el hogar y comenzaré a estrechar más los vínculos y valores del juego en familia de los niños de tercero primaria de la escuela urbana de Hacarí, Norte de Santander.

Encontrar la naturaleza de los comportamientos agresivos de los niños de tercero primaria de la escuela urbana de Hacarí, Norte de Santander, en el aula de clase y en el entorno familiar.

## **6. Recomendaciones**

Encaminar los procesos cognitivos hacia estrategias lúdicas que mejoren el comportamiento en el aula de clase y el hogar.

Dirigir los parámetros y métodos de enseñanza ha implementar las diferentes clases de juegos didácticos para disminuir los niveles de agresión en el aula y el hogar.

Dinamizar talleres de formación lúdica tanto en el aula de clase como en los espacios de escuela de padres.

## Referencias

- Gómez (2018). Estrategias pedagógicas para la prevención de la agresividad escolar en el grado 101 del Ciclo Inicial de la IED Juan Francisco Berbeo (Propuesta interdisciplinar), Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, fundación universitaria los libertadores, Bogotá Pág. 15.  
Disponible en: [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1898/mesa\\_edith\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1898/mesa_edith_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cabra, Mateus, Piñeros (2019). Manejo del sentimiento de envidia por medio de la literatura infantil y el juego en niños de 9 a 12 años en contexto hospitalario (Propuesta interdisciplinar), Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, fundación universitaria los libertadores, Bogotá Pág. 41-42. Disponible en: [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2564/Cabra\\_Deyci\\_Mateus\\_Leidy\\_Pi%c3%bleros\\_Estefani\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2564/Cabra_Deyci_Mateus_Leidy_Pi%c3%bleros_Estefani_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ibáñez (2018), la agresividad infantil mediante estrategias de educación emocional, (propuesta interdisciplinar), Facultad de Letras y de la Educación, universidad del rioja, Madrid, España Pág. 25  
Disponible en: [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE004432.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE004432.pdf)
- Van de Ven., Zeelenberg, Pieters. (2009). Leveling up and down: the experiences of benign and malicious envy. Emotion, 9 (3), 419-429. Disponible en: <http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/viewFile/569/432>
- Goleman. (1996). La inteligencia Emocional (ensayo). Javier Vergara Editor. Buenos Aires Argentina. Pág. 41-134. Disponible en: <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Inteligencia%20Emocional%20%20Daniel%20Goleman.pdf>
- Díaz-Villa-bella. (2005). Diseño, desarrollo e implementación de un programa de educación Afectiva y Social en educación primaria. (Tesis doctoral). Universidad de Alicante. España.  
Recuperado de: [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/50386/1/tesis\\_lopez\\_diaz-villabella.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/50386/1/tesis_lopez_diaz-villabella.pdf)

- Lo pérfido. (2017). Las emociones básicas de Paul Ekman. Psicocode. Recuperado el 13 de junio de 2017 De:  
<https://psicocode.com/psicologia/las-emociones-basicas-paul-ekman/>
- Gonzalez (2015). La lúdica como estrategia didáctica. Trabajo final presentado como requisito parcial para optar al título de: Magister en Educación con Énfasis en Ciencias de la Salud. Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia. Pág. 24  
Recuperado de:  
<https://oatd.org/oatd/record?record=oai%5C%3Awww.bdigital.unal.edu.co%5C%3A41019>

## Anexos

### ➤ Anexo 1: Formato de observación en el hogar

<p>1 ¿Está de acuerdo en participar en nuestra estrategia <b>JUGANDO, CONCEPTUALIZANDO Y MEJORANDO?</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <span><b>a. SI</b></span> <span><b>b. NO</b></span> </div> <p>Si su respuesta es sí por favor responda lo siguiente:</p> <p>2. ¿Cómo observaron a su hijo en el desempeño del juego ante la victoria, la derrota y la duda en las respuestas?</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p>3. ¿Cómo se sintieron los padres jugando con sus hijos?</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p>4. ¿Cómo estaban los conocimientos de su hijo y los de ustedes padres de familia respecto a los temas conceptualizados?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <span><b>a. Excelente</b></span> <span><b>b. Bueno</b></span> <span><b>c. Regular</b></span> <span><b>d. Malo</b></span> </div> <p>5. ¿Estaría de acuerdo en más estrategias lúdicas como estás para la conceptualización y formación de su hijo?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <span><b>a. SI</b></span> <span><b>b. NO</b></span> </div> <p>¿PORQUÉ? _____</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p>Fuente: Elaboración propia 2020.</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/>			
---	--	--	--

➤ **Anexo 2:** Formato observación de datos en el aula de clase

**JUGANDO, CONCEPTUALIZANDO Y MEJORANDO**

**Estudiante 1,2, 3...25**

1 ¿Como reacciona ante la conformación del grupo?

**a. Excelente                      b. Bien                      c. Regular                      d. Mal**

2 ¿Participa activamente en la estrategia de conceptualización?

**a. Excelente                      b. Bien                      c. Regular                      d. Mal**

3. ¿Emplea palabras soeces o fuera del contexto de la estrategia?

**a. SI                      d. NO**

4. ¿Emplea muecas o señas fuera del contexto de la estrategia o intenta violentar con gritos o palabras a sus compañeros?

**a. SI                      d. NO**

5. ¿Domina bien el tema a conceptualizar y lo expresa en forma entendible y sin gritos?

**a. SI                      d. NO**

Fuente: Elaboración propia 2020.

➤ **Anexo 3:** Pirámide de la ortografía



Fuente de elaboración propia 2020

➤ **Anexo 4:** La oca de las tablas de multiplicar



Fuente de elaboración propia 2020

➤ **Anexo 5:** El ahorcado de las regiones de mi Colombia



Fuente de elaboración propia 2020

➤ **Anexo 6:** Buscando el órgano de nuestro cuerpo



Fuente de elaboración propia 2020